

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM AKTIVITAS BELAJAR SISWA DI SMP

Rizki F. Yahya, F. Y Khosmas, Bambang Budi U

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email : rizkifakhrulyahya@yahoo.co.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan penggunaan media video animasi dan tanpa menggunakan media video animasi kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dibandingkan dengan tanpa penggunaan media video animasi. Metode penelitian yang di gunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *post-test only control design*. Subyek Penelitian ini kelas VIII A (kelas kontrol) dan kelas VIII D (kelas eksperimen). Hasil penelitian rata-rata *post-test* kelas eksperimen dalam dua pertemuan 65,40 dan kelas kontrol 50.00. Siswa yang tuntas dalam dua pertemuan kelas eksperimen 10 siswa (40,00%) dan kelas kontrol 7 siswa (26,00%). Jadi penggunaan media video animasi lebih efektif daripada tanpa penggunaan media video animasi. *Effect size* diperoleh sebesar 0,75. Maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci : Media Video Animasi

Abstract : This study aims to determine students learning activities with the use of animation and video media without using the medium of video animation class VIII SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya and to determine the effectiveness of using animation video media than without the use of an animated video media. The research method used was a quasi-experimental research design with the post-test only design. The subjects of this study class VIII A (control class) and class VIII D (experimental class). Results of the study the average post-test experimental class in two meetings 65.40 and 50.00 the control class. Students who complete the two meetings experimental class of 10 students (40.00%) and the control class 7 students (26.00%). So use animated video media is more effective than without the use of an animated video media. Effect size of 0.75 was obtained. So based on the applicable criteria including the value of the effect size in the medium category.

Keywords: Media Video Animation

Penggunaan media video animasi diharapkan dapat mengatasi masalah pada siswa yang kurang aktif dan kurang memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media video animasi merupakan cara belajar yang diharapkan dapat diterapkan untuk Sekolah Menengah Pertama. Dengan media video yang di suguhkan animasi di dalamnya jika diperlihatkan kepada siswa, siswa akan merasa tertarik terhadap apa yang dilihatnya sehingga mampu membuat siswa lebih aktif dan memahami pembelajaran.

Sarana proyektor sebagai penunjang guru bidang studi IPS Terpadu kelas VIII masih sangat minim pengadaannya dikelas, sehingga guru belum dapat menggunakannya dengan baik. Siswa hanya mendapatkan pembelajaran dari satu arah saja dari guru, tanpa adanya alat bantu yang dapat meningkatkan aktivitas belajar didalam kelas yang lebih menarik perhatian siswa.

Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif dan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajarannya. Guru harus bisa berinovasi dengan teknologi era zaman sekarang. Media-media banyak sekali ditawarkan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar.

Sangat kurangnya peranan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar seperti sering ditemui siswa yang mengobrol dan bermain pada saat guru menjelaskan materi dan masih terdapat siswa yang tidur. Selain itu, jam masuk belajar sekolah yang di siang hari pada pukul 12.45 WIB sampai dengan 17.00 WIB juga menjadi salah satu penyebab kondisi siswa yang terlihat lebih lelah dan jenuh dengan metode pembelajaran yang masih menghandalkan guru sebagai media utamanya.

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari.

Tolak ukur efektivitas pembelajaran adalah keaktifan belajar siswa dan pemahaman siswa yang dilihat dari hasil belajar, yang mana hasil belajar siswa ini diperoleh dari *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan materi pajak. Pada kelas eksperimen dengan penggunaan media video animasi dan kelas kontrol dengan tanpa penggunaan media video animasi.

Menurut Daryanto (2010:88) menyatakan bahwa, “Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”. Menurut Daryanto (2010:86) menyatakan bahwa, “video merupakan suatu medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok”.

Menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto menyatakan, (2010: 15) mengartikan “Animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif inovatif untuk menangkap konsep materi yang disampaikan”. Sedangkan Menurut Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, & James D. Russell (2012: 408) yang menyatakan bahwa, “ Terdapat berbagai teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar computer dari pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar”. Media video animasi dapat diartikan bahwa alat bantu pengajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat

menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut.

Menurut Rusman (2013:85) “belajar adalah suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan, praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya”.

Kegiatan belajar mengajar yang baik diperlukan siswa yang aktif, guna mencapai keberhasilan siswa dalam memahami suatu pembelajaran. Oleh karena itu tugas pokok guru adalah menjadi pengelola belajar dan dewasa ini ditekankan pula pada Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) (W. S. Winkel dalam Ika Ulfa Harini, (2014:20)). Dikatakan Pat Hollingsworth dan Gina Lewis dalam Ika Ulfa Harini, (2014:20) bahwa “siswa belajar secara aktif ketika mereka terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat berkesinambungan, kuat dan efektif.

METODE

Metode yang digunakan dalam peneliti ini adalah Metode Penelitian Eksperimen. Menurut Sugiyono (2014: 107), “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Bentuk penelitian yang digunakan dan dianggap sesuai dengan penelitian ini yaitu bentuk quasi experimental atau penelitian semu. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen. Prosedur penelitian adalah penjelasan mengenai langkah-langkah atau tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam suatu penelitian. Adapun prosedur didalam melaksanakan penelitian ini yaitu :

Persiapan

(a) Menyiapkan surat pra riset untuk sekolah yang akan diteliti. Sekolah yang ditujukan untuk penelitian ini yaitu SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya. (b) Melakukan observasi ke SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya untuk menentukan waktu penelitian. (c) Membuat perangkat pembelajaran yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Media video animasi. (d) Membuat instrumen penelitian yaitu : 1) Lembar observasi untuk perencanaan dan pelaksanaan selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung. 2) Membuat kisi-kisi soal *post-test*. 3) Membuat kunci jawaban dan pedoman penskoran soal *post-test*. (d) Memvalidasi instrumen penelitian. (f) Merevisi instrumen penelitian. (g) Mengadakan uji coba instrumen yang sudah divalidasi. (h) Menganalisis data hasil uji coba.

Pelaksanaan

(a) Menentukan kelas yang menjadi eksperimen. (b) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen. (c) Melakukan eksperimen yang meliputi : 1) Dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi. 2) Melakukan pengamatan selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung. 3) Memberikan *post-test* kepada kelas tersebut setelah pembelajaran menggunakan media video animasi. 4) Pengumpulan data dan penskoran hasil akhir

Tahap akhir

(a) Menganalisis data : 1) Mengolah data yang diperoleh dari hasil tes dengan uji statistik yang sesuai. 2) Menganalisis data dan membahas hasil penelitian. 3) Membuat kesimpulan dan saran penelitian. (b) Menyusun laporan penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 223-231) ada enam teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian yaitu tes, angket atau kuesioner, interviu, observasi, skala bertingkat dan dokumentasi. Berdasarkan beberapa teknik pengumpulan data diatas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, teknik observasi dan teknik dokumentasi.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Lembar Tes

Menurut Suharsimi Arikunto, (2010: 266-267), “Khusus untuk tes prestasi belajar yang biasa digunakan di sekolah dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (1) tes buat guru dan (2) tes terstandar”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes terstandar. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:267), Tes terstandar (standardized test) yaitu tes yang biasanya sudah tersedia di lembaga testing, yang sudah terjamin keampuhannya. Tes standard adalah tes yang sudah mengalami uji coba berkali-kali, direvisi berkali-kali sehingga sudah dapat dikatakan cukup baik.

Berdasarkan pengertian di atas maka tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes standar yang berbentuk soal pilihan ganda ini telah di uji coba dan di validasi oleh 3 orang tim ahli dalam materi pajak.

2) Lembar Observasi

Menurut Eko Putro Widoyoko dalam skripsi Suvi (2014: 50), “Lembar observasi adalah catatan atau lembar pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.

Pada lembar observasi ini, aspek yang akan diamati yaitu efektivitas penggunaan media video animasi dalam aktivitas belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya.

Adapun aspek dalam aktivitas belajar siswa yang dimaksud yaitu Kegiatan-kegiatan visual siswa, Kegiatan-kegiatan lisan/oral, siswa, Kegiatan-kegiatan mendengarkan siswa, Kegiatan-kegiatan menulis siswa, dan Kegiatan-kegiatan mental siswa untuk aktif dan memahami pembelajaran IPS Terpadu. Lembar observasi ini berfungsi sebagai alat untuk mencatat hal yang berhubungan dengan penelitian.

3) Lembar Catatan

Lembar catatan dalam penelitian ini adalah lembaran yang berkaitan dengan hal – hal yang berhubungan dengan obyek penelitian yang didapat dari arsip, dokumen, dan lain – lain.

Analisis data yaitu dengan analisis observasi aktivitas dan butir tes, (1) pembuatan soal. (2) Validitas tes. (3) Reliabilitas tes, dengan rumus $r_{II} =$

$\left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2}\right)$, (Suharsimi Arikunto, 2006: 197). Kemudian analisis data diolah menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22.

Hasil nilai *post-test* diuji normalitas distribusinya dengan *Kolmogorov Smirnov (KS)* menggunakan SPSS v22. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut: (1) Jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal. (2) Jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Jika kedua data terdistribusi normal, maka dilakukan dengan uji homogenitas variannya. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut: (1) Jika signifikansi > 0,05 maka data hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. (2) Jika signifikansi < 0,05 maka data hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang berbeda. (Duwi Priyatno, 2014: 44).

Setelah di uji homogenitasnya dilanjutkan dengan Uji-t. Adapun pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 (tingkat kepercayaan sebesar 95%). Kriteria pengujian sebagai berikut: (1) Jika signifikansi > 0,05 maka tidak ada perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. (2) Jika signifikansi < 0,05 maka ada perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang berbeda. Jika adanya perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilanjutkan dengan *effect size*. Rumus *effect size* sebagai berikut $\Delta = \frac{\bar{x}_E - \bar{x}_K}{S_K}$

Jika salah satu atau kedua data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji U *Mann Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil perhitungan data observasi siswa dalam dua kali pertemuan bahwa ada perbedaan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen aktivitas belajar siswa yaitu pada saat siswa mendengarkan/memperhatikan video animasi yang ditampilkan oleh guru (*visual activities*) memperoleh persentase 100 %, pada saat siswa mengajukan pertanyaan dari video animasi yang berkaitan dengan materi (*oral activities*) diperoleh persentase sebesar 24 %, dalam menghargai dan menerima pendapat sesama siswa (*mental activities*) memperoleh persentase 100 % , ketika siswa menyimpulkan materi dari video animasi yang ditampilkan (*oral Activities*) persentase yang diperoleh sebesar 40 %, dan saat siswa menjawab post test yang diberikan guru (*writing activities*) diperoleh persentase 100 %.

Jika dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa kelas kontrol yang tanpa menggunakan media video animasi dapat dilihat bahwa aktivitas dikelas kontrol jauh lebih rendah dengan kelas eksperimen yang ketika aktivitas belajar siswa tanpa penggunaan media video animasi oleh guru siswa dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa yang hanya memperoleh persentase 32 %, untuk aktivitas belajar siswa tanpa penggunaan media video animasi oleh guru siswa dapat menimbulkan semangat, dan gairah belajar yang hanya memperoleh persentase 12 %, pada saat aktivitas belajar siswa tanpa penggunaan media video animasi oleh guru untuk memudahkan materi dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah untuk dilupakan siswa dengan persentase hanya 12 %, aktivitas belajar siswa tanpa penggunaan media video animasi oleh guru dapat mencegah kebosanan siswa untuk belajar dengan persentase hanya 12 % dan aktivitas belajar siswa tanpa penggunaan media video animasi oleh guru dapat mengefektifkan dan efisiensi penyampaian informasi memperoleh persentase 20 %.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase rata-rata hasil *post-test* siswa dalam dua kali pertemuan bahwa kelas eksperimen diperoleh persentase rata-rata sebesar 65,40. Sedangkan hasil perhitungan persentase rata-rata hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol dalam dua kali pertemuan diperoleh persentase rata-rata sebesar 50,00. Berikut tabel hasil perhitungan SPSS v22.

Untuk mengetahui apakah hipotesis yang akan diuji menggunakan uji-t ataupun U-Mann Whitney, maka data hasil belajar harus diuji terlebih dahulu uji normalitas distribusinya dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov (KS). Setelah diketahui berdistribusi normal atau tidak maka digunakan yang sesuai. Apabila berdistribusi normal menggunakan uji-t, jika tidak berdistribusi normal menggunakan U-Mann Whitney.

Berdasarkan perhitungan olahan SPSS v17 dari One Sample Kolmogorov Smirnov Test kelas kontrol dalam dua kali pertemuan diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,238. Jadi kesimpulannya data kelas kontrol dalam dua kali pertemuan berdistribusi normal ($0,238 > 0,05$). Kelas eksperimen pada dua kali pertemuan diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,085. Jadi kesimpulannya data kelas eksperimen dalam dua kali pertemuan berdistribusi normal ($0,085 > 0,05$).

Berdasarkan hasil uji Levene's (uji homogenitas) dan Independent Samples T Test yang digunakan untuk mengetahui tentang perbedaan nilai hasil *post-test*. Dalam dua kali pertemuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji Independent Samples T Test perlu dilakukan uji Levene's untuk mengetahui jenis varian data sama atau berbeda. Jika sama maka akan digunakan uji t *Equal variances assumed*. Sedangkan jika berbeda, maka akan digunakan uji t *Equal variances not assumed*.

Signifikansi dari uji F dalam dua kali pertemuan didapatkan 0,073. Dengan demikian signifikansi $< 0,05$ ($0,073 < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa kelompok data hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam dua kali pertemuan memiliki varian yang berbeda, jadi di uji Independent Samples T Test menggunakan *Equal variances not assumed* untuk nilai post test di dua kali pertemuan tersebut.

Dari output didapatkan nilai signifikansi (Sig 2-tailed) dalam dua kali pertemuan tersebut adalah 0,002. Nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,002 < 0,05$), maka ada perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Diketahui bahwa adanya perbedaan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Bahwa kelas eksperimen lebih

tinggi hasil *post-test*nya daripada kelas kontrol, kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajarannya sedangkan kelas kontrol dengan tanpa ada penggunaan media video animasi. Jadi model pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih efektif daripada tanpa ada penggunaan media video animasi terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya.

Kemudian setelah diketahui ada perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilanjutkan dengan *effect size*. Untuk melihat seberapa besar efek model pembelajaran yang digunakan, maka digunakan rumus *effect size*:

$$\Delta = \frac{\bar{x}_E - \bar{x}_K}{S_K}$$

Dari hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam dua kali pertemuan, diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 65,40 skor rata-rata kelas kontrol sebesar 50,00 serta standar deviasi pada masing-masing kelompok kontrol sebesar 20,68. Dengan demikian diperoleh:

$$\Delta = \frac{65,40 - 50,00}{20,68} = 0,75$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,75. Maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* termasuk dalam kategori sedang dalam dua kali pertemuan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa efek penggunaan media video animasi dalam aktivitas belajar dalam dua kali pertemuan itu dengan kategori sedang sebesar 0,75.

Pembahasan

Dalam penelitian ini siswa pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol diajar langsung oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII yakni Ibu Sudarini, S.Pd dan sebagai observer adalah peneliti. Materi yang diajarkan sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu tentang pajak. Tahapan pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, hanya berbeda pada adanya penggunaan penggunaan media video animasi dalam memberikan materi ajar. Pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi dan pada kelas kontrol tanpa penggunaan media video animasi. Kelas eksperimen dan kelas kontrol jauh berbeda dalam penyampaian materi pembelajarannya. Di mana kelas eksperimen siswa diberikan arahan dalam pembelajarannya dengan menggunakan video animasi yang sudah didesain dengan materi ajar yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol guru hanya ceramah dan tanya jawab saja, siswa sangat pasif tidak dituntut untuk aktif karena semuanya dari pengajar yang menyampaikan materi ajar. Terlihat juga dari hasil observasi bahwa siswa tidak bergairah untuk melaksanakan pembelajaran karena terlalu mudah bosan untuk mendengarkan saja, materi yang di sampaikan oleh guru bidang studi IPS Terpadu. Materi yang disampaikan oleh guru di kelas kontrol pun tidak membekas di ingatan para siswa dan itu di buktikan dengan hasil *post-test* dari kelas kontrol yang masih di bawah kelas eksperimen sehingga penyampaian materi dari metode ceramah dan Tanya jawab atau tanpa penggunaan media video animasi tidak cocok untuk di laksanakan lagi pada saat ini.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap siswa di kelas eksperimen sudah menunjukkan keaktifannya dari banyak siswa yang memperhatikan dan memahami dari video animasi yang di tampilkan oleh guru dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang hanya mendengarkan guru menyampaikan materi secara ceramah saja. Selain itu banyaknya siswa yang bertanya tentang materi yang di sampaikan dari video animasi ini dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dengan metode seperti ini ketimbang metode ceramah dan tanya jawab. Siswa di kelas eksperimen juga dapat menyimpulkan dari hasil pembelajarannya dengan tepat dibandingkan di kelas kontrol untuk disetiap pertemuannya. Hasil *post-test* juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi lebih efektif dalam pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dibandingkan tanpa adanya penggunaan media video animasi.

Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan sesuai jadwal pelajaran yang ada di SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya. Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa diberikan *post-test* yang dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Skor *post-test* terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen dalam dua kali pertemuan yaitu 40 dan 90, sedangkan *post-test* terendah dan tertinggi pada kelas kontrol dalam dua kali pertemuan yaitu 20 dan 90. Rata-rata hasil belajar dari *post-test* untuk masing-masing pertemuan pada kelas eksperimen 65,40 serta kelas kontrol adalah 50,00 dari skor total 100. Jika dilihat dari ketuntasannya, banyaknya siswa yang tuntas pada kelas eksperimen dalam dua kali pertemuan tersebut sebanyak 10 siswa dengan persentase ketuntasan 40% dan banyaknya siswa yang tuntas pada kelas kontrol dalam 2 kali pertemuan sebanyak 7 siswa dengan persentase ketuntasan 26%.

Dilihat dari persentase rata-rata hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar, pada kelas eksperimen (40%) lebih tinggi daripada kelas kontrol (26%). Hal ini mungkin disebabkan oleh pembelajaran yang menggunakan media video animasi di kelas eksperimen lebih menarik bagi siswa, karena siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan antusias daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan media video animasi pada kelas kontrol.

Selanjutnya Rata-rata hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov (KS)* untuk mengetahui apakah kedua data berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan menggunakan SPSS v17 diketahui bahwa kedua data di setiap dua kali pertemuan berdistribusi normal yaitu kelas eksperimen diperoleh signifikansi $> 0,05$ ($0,238 > 0,05$) dan kelas kontrol diperoleh signifikansi $> 0,05$ ($0,085 > 0,05$).

Diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas varian. Hasil perhitungan menggunakan SPSS v22 dalam dua kali pertemuan diperoleh signifikansi $< 0,05$ ($0,073 < 0,05$). Dengan demikian kedua data memiliki varian yang berbeda, jadi di uji *Independent Samples T Test* menggunakan *Equal variances not assumed*.

Hasil uji-t menggunakan SPSS v22 didapatkan nilai signifikansi (Sig 2-tailed) adalah 0,002 dalam dua kali pertemuan. Nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,002 < 0,05$), maka ada perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Diketahui bahwa adanya perbedaan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Bahwa kelas eksperimen lebih tinggi hasil *post-test*nya daripada kelas kontrol, kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. Jadi pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan media video animasi terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pajak kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya.

Kemudian setelah diketahuinya ada perbedaan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilanjutkan dengan *effect size*. Untuk melihat seberapa besar efek model pembelajaran yang digunakan. *Effect size* diperoleh sebesar 0,75 dalam dua kali pertemuan. Maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa efek penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sedang 0,75.

Penelitian dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sejalan dengan teori yang sesuai dari pendapat Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 14) yang dilihat dari fungsi animasi yaitu, “mengarahkan perhatian peserta didik pada aspek penting dari materi yang sedang dipelajari”. Namun, selain melihat secara langsung, siswa diajak untuk berfikir apa yang menjadi permasalahan yang ditampilkan sehingga siswa dapat berfikir aktif dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi sehingga mampu memahami materi yang akan disampaikan guru melalui media video animasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bahwa kelas eksperimen lebih tinggi hasil observasinya yang diikuti dengan hasil *post-test*nya daripada kelas kontrol terhadap siswa, kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. Model pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih efektif daripada model pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari Kubu Raya. Seberapa besar efek model pembelajaran yang digunakan, digunakan rumus *effect size*. Dari hasil nilai *post-test* siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, Dari hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada dalam dua kali pertemuan, diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 65,40 skor rata-rata kelas kontrol sebesar 50,00 serta standar deviasi dalam dua kali pertemuan di kelompok kontrol sebesar 20,68. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,75. Maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* termasuk dalam kategori sedang disetiap pertemuannya.

Saran

Kepada guru yang ingin menerapkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS Terpadu harus selalu berlatih/membuka model-model video animasi dan harus lebih terampil dalam menyiapkan media pendukung seperti proyektor ataupun menggunakan perangkat laptop dan mengingatkan bahwa belum ada pelatihan khusus untuk menggunakan media ini di sekolah. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar yang lebih baik. Untuk itu diharapkan peran aktif guru melaksanakannya dalam pembelajaran IPS Terpadu. Bagi peneliti yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adithia. (2012). **Uji U Mann Whitney**. (online). (<http://adithia14.blogspot.com/2012/06/uji-mann-whitney-u-test.html> dikunjungi 12 Februari 2015)
- Ariani, Niken dan Hariyanto, Dany (2010). **Pembelajaran Multimedia Sekolah**. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). **Prosedur Penelitian**. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). **Media Pembelajaran**. Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik, Oemar. (2013). **Proses Belajar Mengajar**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harini, Ika Ulfa. (2014). **Pengaruh Faktor Lingkungan Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di Kelas XII IPS Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak**. Skripsi. Pontianak :Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan UNTAN.
- Maulida, Suvi. (2014). **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berkarakter Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Kota Pontianak**. Skripsi. Pontianak : Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan UNTAN.
- Nawawi, Hadari. (2007). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta : Gadjah.
- Priyatno, Duwi. (2014). **SPSS 22**. Yogyakarta: Andi
- Rusman. (2013), **Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer**. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L, dan Russell, James D. (2012). **Instructional Technology and Media For Learning**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2014). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D**. Bandung : Alfabeta.
- Sutrisno, Leo. (2012). **Effect Size**. (online). (<http://www.leo-sutrisno.scrib.com/28025523/effect-size.html> dikunjungi 14 Februari 2015)